

2

CEINTURE DE NARVI

**Objet.**

Attachez cette carte à un héros *Nain*.

Action : inclinez la Ceinture de Narvi pour donner au héros attaché une icône de ressource Ψ , \mathbb{M} , \dagger ou \ast jusqu'à la fin de la phase.

ATTACHEMENT



2

1



1



1



1



MINEUR DE ZIGIL

Nain.

Action : inclinez le Mineur de Zigil et annoncez un nombre pour défausser les deux premières cartes de votre deck. Si au moins une de ces deux cartes a un coût égal au nombre annoncé, choisissez un héros que vous contrôlez. Pour chaque carte dont le coût est égal au nombre annoncé, ajoutez 1 ressource à la réserve de ce héros.

ALLIÉ

TERRIBLE CREVASSE

2



X

9/12

Souterrain. Péril.

Une fois révélée : voyagez immédiatement vers la Terrible Crevasse. Si un autre lieu est déjà actif, renvoyez-le dans la zone de cheminement. X est le nombre de personnages en jeu.

Victoire 3.

LIEU

TANIÈRE DE WARG

1

3

14/15

Montagne.

Une fois révélée : cherchez dans le deck de rencontre ou dans la pile de défausse de rencontre 1 Warg des Montagnes et placez-le dans la zone de cheminement, si possible. Mélangez le deck de rencontre.

Réponse : quand la Tanière de Warg quitte le jeu en tant que lieu exploré, chaque joueur pioche 1 carte.

LIEU